

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi 3D

3D animasi merupakan bagian dari animasi yang pada saat ini telah menjadi sesuatu yang sering digunakan dalam bidang perfilman (Beane, 2012, hlm. 1). Perfilman animasi 3D memiliki dua tipe yaitu film animasi dan visual efek, yang dimana karya yang penulis buat adalah film animasi pendek (hlm. 2). Perkembangan industri 3D animasi mulai terkenal sejak era 2000an lewat film yang bermunculan seperti karya studio animasi *Pixar* “*Monster Inc*” (2001) dan juga visual efek pada film “*The Mummy Returns* (2001) (hlm. 19). 3D animasi terus bergerak maju dengan memunculkan banyak film panjang animasi 3D seperti pada tahun 2003 film animasi 3D karya studio *Pixar* “*Finding Nemo*”, lalu pada tahun 2004 “*The Incredibles*” dan masih banyak lagi (hlm. 19).

Penulis pada penciptaan karya ini berperan sebagai seorang animator, dimana animator adalah mereka yang memberikan kehidupan bagi karakter dan objek yang akan ditunjukkan pada layar (hlm. 193). Animator sering dipahami adalah mereka yang bekerja pada bagian produksi, namun animator juga memiliki satu pekerjaan pada pra produksi yaitu pembuatan animatic. Animatic itu sendiri adalah *limited animation* dari keseluruhan cerita (hlm. 29). Pekerjaan terpenting seorang animator adalah menciptakan gerakan yang dapat diterima oleh penonton atau *believable* (hlm. 194).

2.2. Gerakan

Gerakan yang baik pada animasi 3D adalah gerakan yang dapat diterima atau *believable* oleh penonton (Beane, 2012). Seorang animator bertugas pada penggerakan karakter dan aset. Dalam penggerakan karakter animasi, setiap animator harus sudah menguasai 12 prinsip animasi (hlm. 93). 12 prinsip animasi yang merupakan pedoman bagi sebagian besar animator ternyata adalah dibuat oleh tokoh legenda dari *Walt Disney*. Penulis dalam penciptaan karya animasi 3D ini akan memfokuskan pada *timing* dan *anticipation*, *straight ahead* dan *pose to pose* (William, 2001).

2.2.1. *Straight ahead & pose to pose*

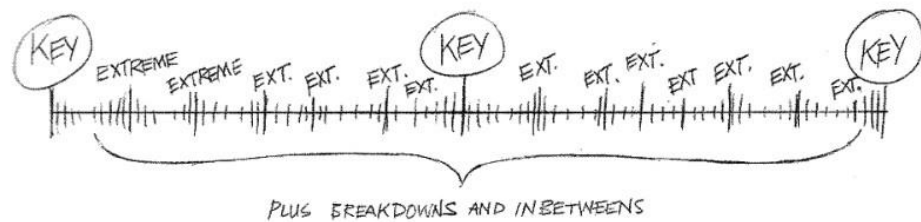
Straight ahead dan *pose to pose* adalah bagaimana animator menganimate baik itu karakter maupun objek selain karakter (hlm. 61-63).

1. *Straight ahead*

Cara pertama *straight ahead* adalah cara dimana animator memulai menganimate maupun menggambar dengan spontan dan melihat bagaimana sebuah animasi terjadi (hlm. 61). *Straight ahead* sangat digemari banyak animator, dikarenakan mereka bisa leluasa dalam mengaplikasikan gerakan animasi berdasarkan imjinasi masing-masing setiap animator (hlm. 61). Namun *straight ahead* memiliki banyak kelemahan dibandingkan dengan kelebihan yang dimilikinya. Salah satu kelemahannya yaitu animator dalam menggerakan berkemungkinan untuk menghilangkan inti dari shot yang ingin disampaikan (hlm.61).

2. *Pose to pose*

Pada *pose to pose*, sebelum animator menggerakkan keseluruhan gerakan karakter dalam shot tersebut, animator harus menentukan *keys*, *extremes*, dan *breakdown* (hlm. 62).



Gambar 2.1. *Pose to Pose*

(Williams, 2001, hlm. 59)

Teknik *pose to pose* memiliki lebih sedikit kelemahan dibandingkan dengan kelebihan. Salah satu kelebihan dan kekurangan dari *pose to pose* adalah poin utama dalam shot yang dianimate menggunakan *pose to pose* akan terkalkulasi dan sudah dipastikan terstruktur dan jelas (hlm. 62). Kelemahannya yaitu gerakan dapat terlihat tidak natural dan tidak ada kebebasan bagi animator (hlm.62).

3. *Straight ahead & pose to pose*

Pada teknik *straight ahead* dan *pose to pose*, keduanya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dimana pada *straight ahead* kelebihan mengacu pada animator sedangkan *pose to pose* kelebihannya mengacu pada *managerial team* (hlm. 61-63). Maka dari itu, animator kebanyakan menggunakan teknik kombinasi dari *straight ahead* dan *pose to pose* karena tidak memiliki sama sekali kekurangan (hlm. 63).

Cara pengaplikasian teknik adalah pertama-tama animator harus menentukan *keys* pada *shot* sehingga sudah mulai terlihat *storytelling* dari

shot tersebut dan patokan bagaimana karakter atau objek tersebut bergerak (hlm. 63). Setelah menentukan *keys*, animator juga harus menentukan *extremes* seperti antisipasi atau bagaimana tangan dan kaki melakukan kontak dengan sesuatu, lalu yang terakhir adalah dengan membuat *breakdowns* (hlm. 63). Setelah membuat *keys*, *extremes* dan *breakdowns*, maka animator telah melaksanakan prinsip dari teknik pertama yaitu *pose to pose*, sehingga animator telah mendapatkan *guide* atau petunjuk bagaimana gerakan terjadi (hlm. 63).

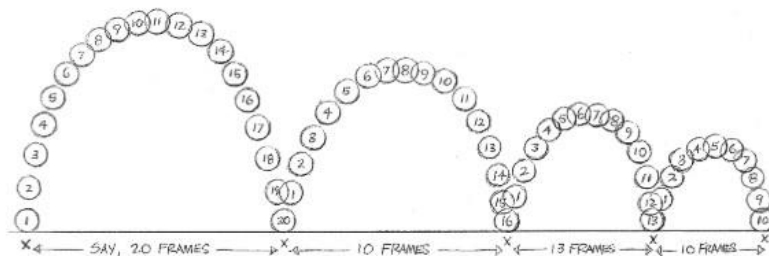
Setelah animator melakukan itu semua, maka animator tinggal membuat *straight ahead* pada karakter. Animator akan menggunakan *keys*, *extremes* dan *breakdowns* sebagai patokan dan membuat *straight ahead* di antara *keys*, *extremes* dan *breakdowns* (hlm. 64-66), seperti contoh ketika orang berjalan dan ingin mengambil uang yang terjatuh di jalan. Maka *keys* dari orang tersebut adalah posisi berjalan di dalam *frame*, membungkuk dan mengambil uang, dan berjalan seperti biasa kembali. *Extremes* dari orang tersebut adalah kontak posisi kaki atau tangan dari posisi dia berdiri ke posisi dia membungkuk dan mengambil uang dan posisi dia kembali berjalan lagi. Setelah itu, animator akan membuat *breakdowns*, dimana *breakdowns* adalah *passing position* karakter antara *keys* dan *extremes*.

Lalu terakhir adalah membuat *straight ahead* seperti mungkin orang tersebut saat berjalan menggunakan gaya berjalan seperti orang yang berpura-pura santai, namun dalam hatinya memiliki niat untuk mengambil

duit tersebut. Lalu mungkin juga bisa ditambahkan ketika dia memasukan uang tersebut ke kantongnya, dia melirik-lirik sekitar apakah ada orang yang melihatnya mengambil uang tersebut (hlm. 64-66). Teknik ini memiliki banyak sekali kelebihan yang menjadi alasan sebagian animator menggunakannya, termasuk penulis (hlm. 63).

2.2.2. *Timing*

Timing adalah jangka waktu yang diperlukan bagi karakter untuk melakukan sesuatu pada *frame* (Beane, 2012). Dalam animasi *timing* merupakan salah satu bagian yang cukup penting dan *timing* sendiri masuk ke dalam 12 prinsip animasi (Williams, 2001). *Timing* dapat terlihat dengan jelas pada *bouncing ball*, karena pada *bouncing ball* teknik yang cukup penting digunakan adalah *timing* dan *spacing* (hlm. 36-37).

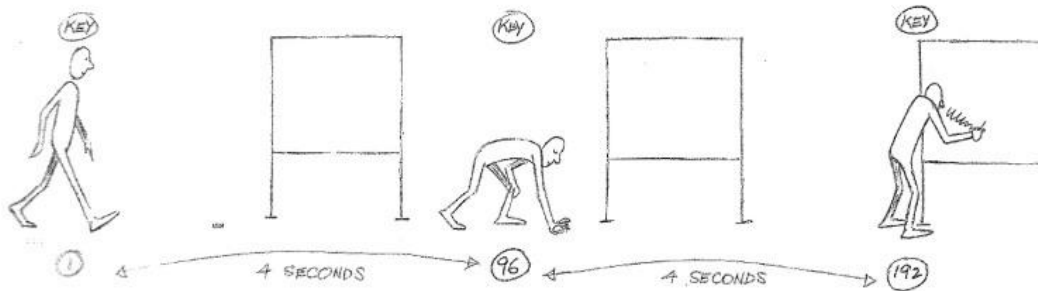


Gambar 2.2. *Timing*

(Williams, 2001, hlm. 37)

Timing merupakan factor penting yang memberikan bola pada *bouncing ball* terasa hidup (White, 2009). Disaat bola yang memantul dari pantulan pertama ke pantulan kedua dan seterusnya, dapat dilihat bahwa sentuhan antara bola dengan bagian bawah akan semakin lambar hingga ke pantulan terakhir (hlm. 38). Disaat bola berada di udara, bola akan sedikit melambat dan diikuti dengan bola

yang turun dengan cepat. Itu adalah bentuk prinsip *slowing in and slowing out* pada animasi yang juga merupakan salah satu dari 12 prinsip animasi (hlm. 38).



Gambar 2.3. *Timing* dalam Karakter

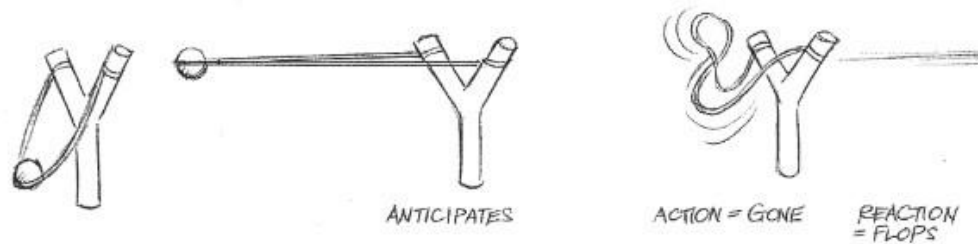
(Williams, 2001, hlm. 59)

Ambil contoh ketika orang ingin berjalan dan mengambil kapur lalu ingin menuliskan sesuatu di papan. Seperti pada pembuatan teknik *pose to pose* akan dibuatkan *keys* terlebih dahulu dan akan diikuti *extremes*, *breakdowns*, dan *straight ahead* (Williams, 2001). Pada pembuatan *keys*, prinsip *timing* sangat dibutuhkan untuk menentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk karakter tersebut dari posisi awal ke posisi mengambil kapur lalu ke posisi menulis di papan (hlm. 58-59). Dengan *timing* yang baik dan benar, animator dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dengan aman dan teratur (Beane, 2012).

2.2.3. *Anticipation*

Gerakan animasi yang baik adalah gerakan yang *believable*, maka untuk menciptakan animasi yang *believable*, gerakan harus mudah dimengerti oleh penonton (Beane, 2012). Animator hebat seperti *Bill Tylta* berpendapat bahwa hanya ada 3 hal dalam animasi, *anticipation*, *action and reaction* (Williams, 2001). Pada setiap gerakan atau *action* harus selalu ada antisipasi, sehingga dapat

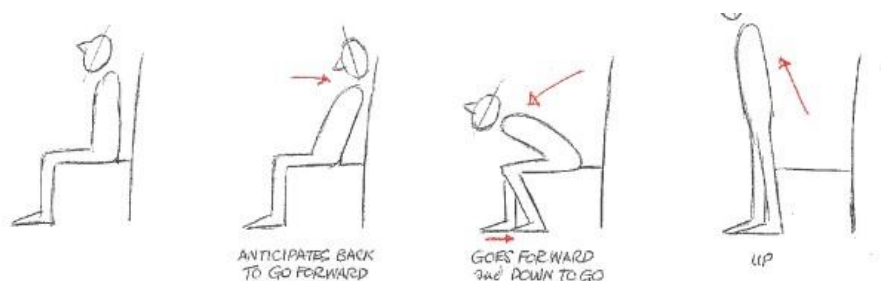
berguna sebagai pemandu bagi penonton (hlm. 273-274). Dengan antisipasi yang baik, maka penonton akan mengerti apa yang sedang dilakukan oleh karakter (hlm. 274).



Gambar 2.4. *Anticipation*

(Williams, 2001, hlm. 274)

Pada prinsipnya antisipasi akan selalu menjadi lawan arah dari gerakan utamanya (hlm. 274). Seperti contoh pada gambar 2.5 terlihat bahwa ketika ketapel akan melontarkan batunya ke arah yang dituju, maka antisipasi dari ketapel itu adalah berlawanan arah dengan arah tujuan batu dilempar (hlm. 274). Jadi dapat disimpulkan bahwa saat gerakan utama bergerak maju, maka antisipasi bergerak mundur, dan ketika gerakan utama mundur, maka antisipasi akan bergerak maju dan seterusnya (hlm. 275).



Gambar 2.5. *Anticipation*

(Williams, 2001, hlm. 276)

Antisipasi juga berlaku pada gerakan seluruh tubuh. Seperti terlihat pada gambar 2.6 dimana orang dalam gambar akan bangun dari tempat duduknya. Maka orang tersebut akan mundur ke belakang untuk melakukan antisipasi pertama, lalu diikuti dengan membungkukan badan sebagai antisipasi kedua dan baru melakukan gerakan utama yaitu bangun dari tempat duduknya (hlm. 276). Antisipasi dapat terjadi tidak hanya sekali, namun bisa lebih dari satu (hlm. 277).

Pada prinsip antisipasi, animator berusaha mempersiapkan penonton untuk kejadian yang akan datang, namun permasalahan yang didapat adalah penonton mungkin sudah tahu apa yang akan terjadi dan merasa bahwa akan membosankan dikarenakan antisipasi yang diberikan (hlm. 280). Maka solusi yang tepat untuk permasalahan itu adalah memberikan *surprise* kepada penonton, sehingga ketika penonton sudah membayangkan apa yang akan terjadi, lalu animator akan memberikan sesuatu yang tidak di ekspektasikan oleh penonton sesuai dengan gambar 2.7 (hlm. 281).



Gambar 2.6. *Anticipation*
(Williams, 2001, hlm. 281)

Pada prinsip antisipasi menurut Richard Williams juga terdapat *invisible anticipation*. *Invisible anticipation* merupakan teknik yang sering digunakan oleh

banyak animator. Mereka menggunakan teknik ini dengan menaruh gerakan antisipasi yang sangat cepat, sehingga antisipasi tersebut bisa dirasakan namun sulit dilihat (hlm. 283). Seperti ketika animator akan membuat ekspresi orang yang kaget, animator akan menaruh 2 hingga 3 frame sebagai *invisible anticipation* (hlm. 283).



Gambar 2.7. *Anticipation*
(Williams, 2001, hlm. 283)

2.3. *Body Language*

Professor Ray Birdwhistell dari *University of Louisville* telah melakukan riset yang menunjukkan bahwa sebagian besar manusia berkomunikasi menggunakan gestur, postur, dan *position* dibanding dengan metode lainnya (Pease, 1984). Kemampuan setiap manusia dalam membaca personal orang lain melalui gerakannya merupakan suatu hal yang dimiliki oleh setiap manusia bahkan sebelum ada komunikasi dengan berbicara (Pease & Pease, 2006, hlm. 7). Riset lain yang dilakukan oleh Albert Mehrabian yang merupakan pelopor riset tentang bahasa tubuh pada tahun 1950an menemukan riset bahwa hasil keseluruhan pesan yang disampaikan orang adalah 7% *verbal*, 38% *vocal* dan 55% *non-verbal* (hlm. 9). Seperti halnya seorang tokoh yang telah dikenal oleh banyak orang, seorang *silent movie actors* Charlie Chaplin yang merupakan pelopor dari kemampuannya menyampaikan sesuatu menggunakan bahasa tubuh (hlm. 9). Berlaku juga saat ini

pada penilaian kemampuan aktor dalam berbahasa tubuh yang baik dan dapat dipahami oleh penonton (hlm. 9).

Body language adalah cerminan dari kondisi emosional seseorang (hlm. 11). Setiap gerakan atau gestur yang diperlihatkan merupakan kunci utama dari emosi yang dirasakan oleh orang tersebut (hlm. 11). Seperti contoh ketika seseorang merasa takut menutup rapat-rapat tangan di dada sebagai bentuk *defensive* dan juga bisa saja orang tersebut menyilangkan kakinya atau malah melakukan keduanya sekaligus (hlm. 11). Bahasa tubuh seseorang dapat dilihat dari banyak aspek, mulai dari gerakan tangan, bagaimana orang berjalan, bagaimana ekspresi orang dalam berbicara dengan orang lain dan masih sangat banyak sekali berbagai macam aspek (Givens, 2002). Seperti pada gerakan tangan. Menurut David (2002) tangan merupakan bagian tubuh yang paling ekspresif. Tangan dapat berbicara melebihi yang dapat dilakukan oleh wajah mulai dari gerakan yang menunjukkan ekspresi, hingga berbicara dengan bahasa isyarat menggunakan tangan (Given, 2002).

2.4. Gestur

Gestur dan bahasa tubuh tidaklah begitu berbeda, melainkan saling berkaitan satu sama lain. Gestur merupakan informasi, yang di mana gestur adalah tanda, sinyal, isyarat, atau cara yang digunakan untuk berkomunikasi kepada orang lain tanpa menggunakan kata-kata (Givens, 2002). Dalam menunjukkan gestur atau pesan tersirat, setiap orang tanpa atau disengaja akan menunjukkan lebih dari satu gestur yang bertujuan memberikan makna secara jelas (Pease & Pease, 2006, hlm. 21). Seperti ketika satu kata yang disampaikan, maka akan terdapat banyak sekali

makna atau tujuan dari kata tersebut (hlm. 21). Hanya dengan memasukan kata kedalam kalimat maka akan tercapai informasi yang diinginkan. Sama dengan gestur di mana setiap orang akan mengelompokan gestur yang ingin ditunjukan (hlm. 21).



Gambar 2.8. *Gestur Cluster*
(Pease & Pease, 2006, hlm. 22)

Seperti pada gambar 2.9 orang tersebut menunjukkan rasa ketidakpuasan akan sesuatu (hlm. 22). Sehingga dapat terlihat jelas dari gestur yang dikelompokan oleh orang tersebut mulai dari bentuk jari hingga kaki kiri yang menyilang (hlm. 22).

Gestur pada manusia ada yang merujuk pada emosi seseorang dan ada juga yang universal (hlm. 18). Gestur universal pada manusia yang sudah ada sejak bayi adalah ketika orang menganggukan kepala (hlm. 18). Menganggukan kepala ke atas dan ke bawah menunjukkan orang tersebut menjawab iya, lalu menggelengkan kepala dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri menunjukkan bahwa orang tersebut menjawab tidak (hlm. 18). Seperti ketika bayi yang cukup setelah minum susu yang diberikan oleh ibunya, maka bayi tersebut akan menggelengkan kepala ke ibunya sebagai tanda atau cara memberitahu ibunya bahwa iya ingin

berhenti, menggantikan bayi yang belum bisa berbicara (hlm. 18). Gestur universal lain yang sering digunakan setiap orang adalah mengangkat bahu (hlm. 20). Mengangkat bahu adalah cara setiap orang untuk menunjukkan bahwa orang tersebut tidak tau atau tidak mengerti apa yang sedang terjadi (hlm. 20).



Gambar 2.9. *Double-Arm-Grip*

(Pease & Pease, 2006, hlm. 96)

Gestur yang muncul sebagai representasi perasaan yang dialami oleh orang tersebut akan terlihat jelas walaupun ekspresi wajah yang ditunjukkan tidak sesuai dengan emosi yang dialami orang tersebut (Pease & Pease, 2006). Pada karya penciptaan ini, penulis membahas tentang gestur dari orang yang takut. *Double-Arm-Grip* adalah gestur yang ditunjukkan apabila orang tersebut merasakan sesuatu atau *insecure* (hlm. 96). Gerakan ini cukup sama dengan *Crossed-Arms-On-Chest*, namun perbedaannya adalah *Double-Arm-Grip* menunjukkan posisi mencengkram lengan bagian atas yang bermakna melindungi diri (hlm. 96).



Gambar 2.10. *Partial-Arm-Crossed*

(Pease & Pease, 2006, hlm. 99)

Partial-Arm-Cross merupakan gestur yang ditunjukkan sebagian besar oleh wanita, namun pria juga terkadang menunjukkan gestur tersebut (hlm. 99). Gestur ini bertujuan untuk membuat pagar pelindung dan memberikan rasa pelukan dari diri sendiri untuk mengurangi rasa kekhawatiran akan sesuatu atau perasaan *insecure* (hlm. 99). Gestur ini dilakukan dengan salah satu tangan memegang tangan dari sikut hingga atas telapak tangan (hlm. 99). Sering sekali gestur ini muncul ketika orang berada di kerumunan orang baru (hlm. 99). Bila orang merasa takut akan sesuatu orang tersebut akan menunjukkan gestur *full arm-cross* yang hampir sama dengan *partial-arm-crossed*. Terkadang ada juga yang menggunakan versi lain dari *partial-arm-crossed* namun masih dalam gestur yang sama. Gestur tersebut dilakukan dimana masing-masing tangan bertemu di depan tubuh baik di depan perut atau dada dan saling memegang benda yang dipegang (hlm. 102).



Gambar 2.11. *Holding a Bag*
(Pease & Pease, 2006, hlm. 102)

Orang yang merasa gelisah akan sesuatu baik saat bertemu dengan orang baru, berbicara di depan umum ataupun gelisah yang merujuk pada rasa takut akan sesuatu, maka orang tersebut akan menunjukkan gestur takut (Givens, 2002).

Gesture orang ketakutan adalah jantung berdetak dengan cepat, cara bernafas yang cepat dan tidak teratur, gemetar, menangis, mata berkedip dengan cepat, berteriak dan masih banyak lagi (Givens, 2002). Mereka yang takut akan selalu berusaha untuk menyembunyikan diri atau lari dari sesuatu yang membuatnya takut (Smith, 2016).

2.5. *Facial Expression*

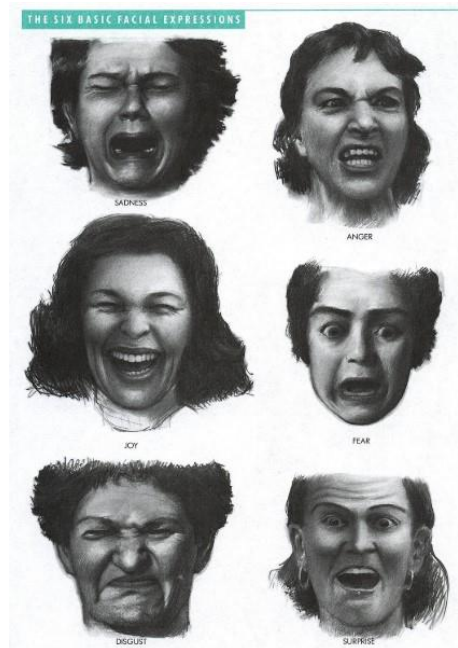
Ekspresi wajah merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi karena wajah adalah pusat dari segala emosi yang ditunjukkan baik untuk berkomunikasi ataupun tidak (Faigin, 1990). Ekspresi wajah adalah kombinasi dari dagu, mata, pipi, alis, dan mulut (Givens, 2002). Sebuah senyuman dapat memulai komunikasi dengan orang yang tidak dikenal (Faigin, 1990, hlm. 8). Saat orang mengekspresikan wajah mereka, maka ekspresi wajah yang muncul akan merepresentasikan suasana hati atau emosi yang dialami orang tersebut (hlm. 8). Hanya dengan ekspresi wajah, orang dapat mengkomunikasikan emosi yang dirasakan, walaupun yang

terbaik adalah dengan menggunakan ekspresi wajah dan juga bahasa tubuh (hlm. 15).

Dalam menunjukkan ekspresi wajah yang merupakan representasi dari emosi saat itu, banyak yang bisa mengatur ekspresi wajah yang akan ditunjukkan untuk tidak terlihat emosi sesungguhnya. Namun, pada ekspresi wajah seseorang tetap akan terlihat sedikit ekspresi yang menggambarkan emosi yang dialami saat itu (hlm. 17). Seperti ketika turis di bandara yang mengucapkan selamat tinggal kepada temannya. Turis tersebut akan memberikan senyuman yang merupakan senyuman bahagia, namun dapat terlihat pada senyuman tersebut ada sedikit rasa sedih yang mencampur dengan bahagia (hlm. 17). Kebanyakan ekspresi yang tidak disadari atau disengaja akan menunjukkan emosi sesungguhnya dan juga sifat rahasia orang tersebut, karena kebanyakan ekspresi wajah adalah universal (Givens, 2002).

2.6. Emosi

Ekspresi wajah dan emosi adalah suatu hal yang berkaitan dan tidak dapat dipisahkan (Givens, 2002). Riset menjelaskan bahwa ada enam kategori dasar ekspresi pada manusia, yaitu; *fear, sadness, anger, surprise, disgust, joy* (Faigin, 1990, hlm. 126). Psikologi telah menyimpulkan bahwa hanya ke enam kategori ekspresi ini yang terbilang universal (hlm 126).



Gambar 2.12. *Expression*
(Faigin, 1990, hlm. 127)

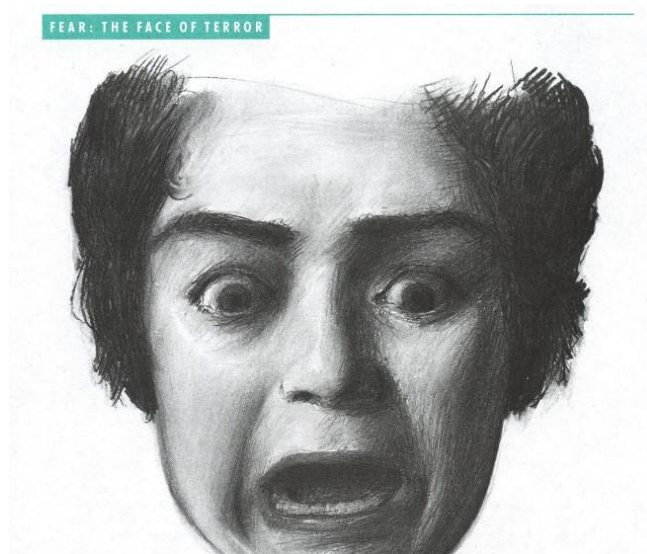
Ada tiga macam tentang ekspresi dan emosi (hlm. 126). Pertama, *Subjective and circumstantial* adalah bagaimana orang melihat ekspresi wajah orang lain (hlm. 126). Contoh ketika seorang fotografer ingin memotret seorang wanita di taman yang sedang duduk dengan mata tertunduk dan senyum yang sedikit, lalu terdapat pria yang bersemangat sedang duduk di sebelahnya yang sedang berusaha mengajaknya berbicara (hlm. 128). Maka orang yang melihat foto tersebut akan dengan mudahnya mengetahui skenario yang terjadi pada foto tersebut (hlm. 128). Tetapi ketika fotografer tersebut memotong foto tersebut sehingga hanya terlihat muka wanita tersebut, maka orang yang melihat foto tersebut akan kesulitan mengerti apa yang terjadi di foto tersebut, karena hanya melihat dari satu sisi (hlm. 128).

Kedua, *the same, but by another name*. Banyak sekali ekspresi yang dimiliki oleh manusia, namun tidak termasuk dalam enam kategori inti (hlm. 128). Seperti contoh emosi *worry*, *worry* merupakan versi yang kurang intense dengan emosi *fear* (hlm. 128). Lalu *sterness* yang merupakan versi ringan dari *anger* (hlm. 128). Ketiga adalah *a blend of two of the basic six* (hlm. 128). Penggabungan dari dua emosi atau lebih yang termasuk dalam enam kategori emosi universal (hlm. 128). Seperti ketika orang yang sedih dan bahagia mungkin akan terlihat sensitif dan manis, lalu seperti *fear* yang dapat dikombinasikan dengan *surprise* dan masih banyak lagi (hlm. 128). Ekspresi pada wajah manusia terkadang bersifat ambiguitas (hlm. 130-131). Hanya ekspresi wajah yang menggunakan area inti sebagai penentu ekspresi sebenarnya, yaitu mata atau dan mulut (hlm. 131).

2.7. Fear

Fear atau rasa takut adalah salah satu dari enam kategori emosi universal yang dimiliki manusia (hlm. 238). *Fear* berawal dari adrenalin yang memicu kepanikan dalam diri kita lalu dari kepanikan itu membuat otak lambat merespon keseluruhan tubuh (Thompson, 2001, hlm. 10). *Fear* berguna untuk memberi sinyal bagi tubuh kita bahwa ada sesuatu yang mengancam dan tidak baik (Faigin, 1990, hlm. 238). Rasa takut seseorang biasa muncul ketika orang ingin berubah, takut akan penolakan, takut akan kegagalan, takut akan kehilangan orang terdekat, penyakit, hal yang tidak dimengerti dan lain-lain (hlm. 238). Tanda-tanda dari orang yang ketakutan adalah mereka biasa berjongkok dan menutupi mukanya, sesak nafas, tidak bisa bergerak, keringat dingin, detak jantung yang cepat, mata yang melebar,

mulut menjadi kering, tubuh bergemetar dan lari ketakutan (Givens, 2002). Yang menarik pada pembahasan ini adalah rasa takut setiap orang memiliki tingkatan-tingkatan dari rasa takut (Faigin, 1990, hlm. 238). Tingkatan terkecil dari rasa takut atau *low-level fear* atau disebut juga *anxiety* (hlm. 238). Lalu tingkatan tertinggi yang merupakan masalah adalah *terror* atau *horror* (hlm. 238).

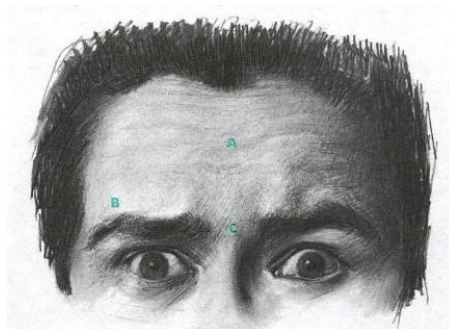


Gambar 2.13. *Fear*
(Faigin, 1990, hlm 240)

Pada gambar 2.13 ekspresi wajah yang ditunjukkan adalah ekspresi *terror* (hlm. 239-243). *Terror* merupakan tingkatan *high-level* dari *fear* (hlm. 238). *Terror* adalah ekspresi ketika orang menghadapi suatu yang sangat tiba-tiba atau sesuatu yang di luar nalar seseorang (hlm. 239). Akibat dari *terror* itu sendiri tidak tertebak, ada yang bisa pingsan dan bahkan meninggal karena *terror* (hlm. 239). Ekspresi wajah dan gerakan tubuh dari *terror* akan terlihat berbeda dengan tahap awal dari *fear* yaitu *anxiety* atau *worry* (hlm. 238-239). Keadaan tubuh bisa menjadi sangat aneh, mulai dari rambut yang bisa berdiri karena *terror* yang mendalam, keringat menyelimuti seluruh tubuh, panik yang membuat tubuh tak

bisa melakukan apapun atau lari menjauh dengan cepat (hlm. 239). Ekspresi wajah orang *terror* akan sangat bergantung pada pergerakan mata, alis, dan juga mulut (hlm. 239).

Mata pada seseorang sangatlah menentukan intensitas dari rasa takut yang dialaminya (hlm. 242). Semakin besar kelopak mata terbuka, maka semakin ketakutan orang tersebut (hlm. 242). Lalu juga pada bagian pupil mata, akan mengerut ketika mengalami ketakutan yang *extreme* (Sintay, 2019). Lalu pada wajah akan diikuti dengan alis yang menekuk (Faigin, 1990, hlm. 242).

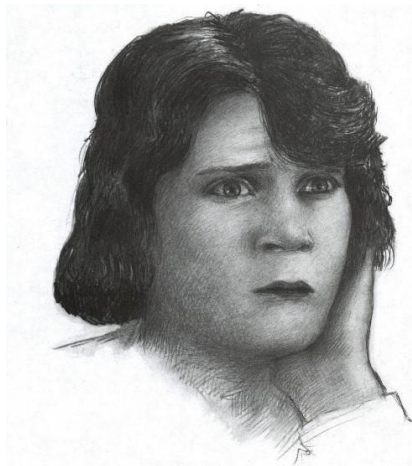


Gambar 2.14. *Terror*
(Faigin, 1990, hlm. 242)

Pada mulut akan terbuka kebawah karena orang yang mengalami *terror* akan bernafas lebih banyak dan lebih cepat (hlm. 241). Masing-masing dari komponen pembentuk ekspresi takut dapat bekerja dengan sendirinya seperti ketika orang yang mengalami ketakutan terkadang hanya menunjukkan rasa takut tersebut dari bentuk mata yang terlihat waspada, namun alis mata tidak terangkat dan melekuk dan sebaliknya (hlm. 243)

Anxiety atau gelisah adalah *low-level* dari *fear* (hlm. 238). Gelisah yang dirasakan orang cenderung sama dengan khawatir (hlm. 251). Berbeda dengan *terror*, orang yang merasa gelisah/*anxiety* memiliki ekspresi wajah dan gestur

yang sedikit berbeda (hlm. 251-252). Ekspresi khawatir seseorang dapat terlihat jelas ketika mata terlihat waspada akan sesuatu dan alis yang terangkat dan membungkuk sedikit (hlm. 252). Gestur pada orang yang gelisah akan terlihat dari telapak tangan yang berkeringat. Telapak tangan akan terus mengeluarkan keringat selama seseorang terus merasa gelisah akan sesuatu (Givens, 2002).



Gambar 2.15. *Anxiety*
(Faigin, 1990, hlm. 252)

Pada dasarnya ekspresi orang gelisah adalah ekspresi ketakutan seseorang tanpa mata yang melebar (Faigin, 1990, hlm. 239). Dahi pada wajah yang mengerut yang berlipat dan begelombang dan mulut menjadi terlihat tertekan (hlm. 239).